

# SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

## Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Informatyki				
Kierunek studiów:	Informatyka				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie interfejsów u ytkownika				
Course / group of courses:	User Interfaces Design				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WP-IN-I-20/21Z				
Nazwa bloku zaj :					
Kod zaj /grupy zaj :	105999	Kod Erasmus:			
Punkty ECTS:	4	Rodzaj zaj :		fakultatywny	
Rok studiów:	2	Semestr:		4	
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	LO	30	Zaliczenie z ocen	3
		W	15	Zaliczenie z ocen	1
Razem			45		4
Koordinator:	magister Krystyna Oniszczyk-Dylik				
Prowadz cy zaj cia:					
J zyk wykładowy:	semestr: 4 - j zyk polski				

## Obja nienia:

Rodzaj zaj : obowi zkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zaj : W - wykład, - wiczenia audytoryjne, L - lektorat, S – seminarium/ zaj cia seminaryjne, P - wiczenia praktyczne (w tym zaj cia wf), M - wiczenia specjalistyczne (medyczne/ kliniczne), LO – wiczenia laboratoryjne, LI - laboratorium informatyczne, ZTI - zaj cia z technologii informacyjnych, P – wiczenia projektowe, ZT – zaj cia terenowe, T – wiczenia terenowe na obozach programowych, SK - samokształcenie (i inne), PR - praktyka zawodowa

## Dane merytoryczne

Wymagania wst pne:			
Dost p do programów graficznych - Adobe Creative Cloud (Illustrator, Photoshop, InDesign, Xd).			
Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	Posiada wiedz na temat stosowanych technik w projektowaniu graficznym aplikacji www.	IN1_W04	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania, praca pisemna
2	Posiada usystematyzowan podstawow wiedz , która pozwoli na poznawanie nowych technik i trendów w projektowaniu graficznym.	IN1_W04	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania, praca pisemna
3	Potrafi praktycznie zastosowa poznane techniki w projektowaniu aplikacji www. Ma wiadomo cyklu ycia projektu oraz jego projektowania.	IN1_W08, IN1_W04	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania, praca pisemna
4	Potrafi korzysta z dokumentacji technicznej pakietów/bibliotek oraz komponentów.	IN1_U01, IN1_U12	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania

5	Potrafi zaprojektować aplikację www w oparciu o wzorzec procesu zorientowanego na użytkownika pod względem funkcjonalnym i estetycznym.	IN1_U02	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania, praca pisemna
6	Potrafi wykorzystać dotychczasową wiedzę do przyswajania nowych technik w projektowaniu graficznym.	IN1_U12	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
7	Posiada usystematyzowaną podstawową wiedzę, która pozwoli na poznawanie nowych technik i trendów w projektowaniu graficznym.	IN1_U14	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
8	Potrafi współpracować w rozproszonym zespole nad wspólnym projektem.	IN1_K05	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
<b>Stosowane metody osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się (metody dydaktyczne)</b>			
metody problemowe (Korekta indywidualna i grupowa, konsultacje.), samodzielna praca studentów (samokształcenie) (ćwiczenia laboratoryjne wymagają dodatkowej samodzielnej pracy.), metody podające (Wykłady w oparciu o prezentacje: analiza poszczególnych tematów; Omawianie praktycznych przykładów; Przedstawianie przydatnych narzędzi.), metody praktyczne (ćwiczenia laboratoryjne prowadzone na podstawie instrukcji; Zadania do samodzielnej realizacji podlegające ocenie.)			
<b>Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się</b>			
<b>wiedza:</b> ocena pracy pisemnej (Praca zaliczeniowa dotyczy całości materiału poruszanego podczas wykładów.) rozmowa nieformalna na zajęciach (Rozmowa jako wymiana myśli i spostrzeżeń oraz pogłębienie tematów poruszanych podczas zajęć.) ocena wykonania zadania (Umiejętność praktycznego wiadomego wykorzystywania nabywanej wiedzy w zadaniach.) <b>umiejętności:</b> ocena pracy pisemnej (Praca zaliczeniowa dotyczy całości materiału poruszanego podczas wykładów.) rozmowa nieformalna na zajęciach (Rozmowa jako wymiana myśli i spostrzeżeń oraz pogłębienie tematów poruszanych podczas zajęć.) ocena wykonania zadania (Umiejętność praktycznego wiadomego wykorzystywania nabywanej wiedzy w zadaniach.) <b>kompetencje społeczne:</b> rozmowa nieformalna na zajęciach (Rozmowa jako wymiana myśli i spostrzeżeń oraz pogłębienie tematów poruszanych podczas zajęć.) ocena wykonania zadania (Umiejętność praktycznego wiadomego wykorzystywania nabywanej wiedzy w zadaniach.)			
<b>Warunki zaliczenia</b>			
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność na co najmniej 12 z 15 zajęć, aktywne uczestnictwo studenta w zajęciach oraz realizacja zadań.			
<b>Treści programowe (opis skrócony)</b>			
1. UI i UX, Design Thinking, strategia projektowa; 2. Wireframe – makieta – prototyp: konstrukcja zorientowana na użytkownika; 3. Istniejące systemy projektowe: baza wiedzy; 4. Dobieranie środków graficznych do wyrażenia określonych celów strategicznych; 5. Grid, kompozycja, typografia, fotografia, ilustracja, ikona, znak graficzny: analizy;			
<b>Content of the study programme (short version)</b>			
<b>Treści programowe</b>			
			Liczba godzin
Semestr: 4			
Forma zajęć: <b>wykład</b>			
1. Projektowanie UI - projektowanie to samo ci; 2. UI i UX; 3. Design Thinking - proces projektowy na czym polega i w czym pomaga: narzędzia; 4. Strategia: zdefiniowanie celów projektu potrzebne do zdefiniowania celów designu, co chcemy powiedzieć wizualnie, do kogo chcemy mówić; 5. Wireframe: treści, informacja, architektura informacji, cięka użytkownika, użyteczność; makieta, prototyp; 6. Wireframe: rozdzielczość, breakpointy, responsywność, Bootstrap; 7. Istniejące systemy projektowe: baza wiedzy; 8. Charakter projektu, emocje, komunikacja, przekaz i związany z tym dobór właściwych środków formalnych: kompozycja, typografia, kolorystyka, obraz; 9. Kompozycja: z czego wynika, jak się buduje, co mówić; 10. Typografia: dobór fontów, hierarchia typograficzna (kontrast typograficzny) – narzędzia;			15

11.	Teoria koloru: palety barw, kontrast barwny, symbolika barw, wydźwięk, dobór kolorów;	15
12.	Obraz: fotografia, ilustracja, ikona, znak graficzny.	
Forma zajęć : <b>wiczenia laboratoryjne</b>		
1.	Projektowanie UI - projektowanie to samo ci;	30
2.	UI i UX;	
3.	Design Thinking - proces projektowy na czym polega i w czym pomaga: narzędzia;	
4.	Strategia: zdefiniowanie celów projektu potrzebne do zdefiniowania celów designu, co chcemy powiedzieć wizualnie, do kogo chcemy mówić ;	
5.	Wireframe: treści, informacja, architektura informacji, ścieżka użytkownika, użyteczność ; makieta, prototyp;	
6.	Wireframe: rozdzielczość , breakpointy, responsywność , Bootstrap;	
7.	Istniejące systemy projektowe: baza wiedzy;	
8.	Charakter projektu, emocje, komunikacja, przekaz i związane z tym dobór właściwych środków formalnych: kompozycja, typografia, kolorystyka, obraz;	
9.	Kompozycja: z czego wynika, jak się buduje, co mówi;	
10.	Typografia: dobór fontów, hierarchia typograficzna (kontrast typograficzny) – narzędzia;	
11.	Teoria koloru: palety barw, kontrast barwny, symbolika barw, wydźwięk, dobór kolorów;	
12.	Obraz: fotografia, ilustracja, ikona, znak graficzny.	
<b>Literatura</b>		
Podstawowa		
David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel, Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Arkady		
John T. Drew, Sarah A. Meyer, Zarządzanie kolorem. Podręcznik dla grafików i projektantów, Arkady		
Steve Krug, Nie kaźmi myśleć! O użytkowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion		
Twórcy z całego świata, śledzenie trendów w projektowaniu - np.: behance.net; awwwards.com; thefwa.com, Internet		
Uzupełniająca		
David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Helion		

#### Dane jako ciowe

Przyporządkowanie zajęć /grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej		informatyka techniczna i telekomunikacja	
Sposób określenia liczby punktów ECTS			
Forma nakładu pracy studenta (udział w zajęciach, aktywność, przygotowanie sprawozdania, itp.)		Obciążenie studenta [w godz.]	
Udział w zajęciach		45	
Konsultacje z prowadzącym		2	
Udział w egzaminie		0	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem - inne		3	
Przygotowanie do laboratorium, wicze, zaj		20	
Przygotowanie do kolokwium i egzaminu		15	
Indywidualna praca własna studenta z literatury, wykładami itp.		5	
Inne		10	
Sumaryczne obciążenie prac studenta		100	
Liczba punktów ECTS			
Liczba punktów ECTS		4	
Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego		L. godzin	ECTS
		50	2,0

Zajęcia o charakterze praktycznym	L. godzin	ECTS
	78	3,1

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i o charakterze praktycznym może się różnić od łącznej liczby punktów ECTS dla zajęć /grup zajęć.